

## (118) Atelier de résolution de problèmes

### Objectifs :

- ✓ Situation de retrait
- ✓ Décomposition des nombres 78 & 86
- ✓ Rendre la monnaie

### Calcul mental

#### Sur l'ardoise

Les moitiés

La PE interroge les élèves sur les moitiés des grands nombres : 10, 20, 30, 40, 50 (jeu avec une balle à lancer aux élèves qui doivent répondre

#### Sur le fichier

Soustractions mentales du type  $13 - 9$  ou  $12 - 3$

Les élèves utilisent leur sous-main et choisissent la technique : surcompter à partir du deuxième nombre ; reculer à partir du premier nombre

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Aujourd'hui, nous allons continuer à apprendre à résoudre des problèmes  
La PE présente aux élèves un paquet de cartes. Elle explique aux élèves qu'une petite souris s'est amusée à grignoter des cartes. Au départ, il y avait 24 cartes, puis elle en a grignoté 5, puis 8, puis 2, puis 6...« Au départ, il y avait 24 cartes dans le paquet. Mais la souris en a grignoté 5. Combien de cartes restent dans le paquet ? »

Les élèves doivent trouver une technique pour trouver combien de cartes restent. Ils peuvent notamment utiliser leur sous-main et partir du nombre de cartes de départ, et reculer du nombre de cartes grignotées. Au tableau, on remarquera qu'on peut écrire une soustraction pour chaque calcul que l'on fait. On demande alors aux élèves d'observer le problème du cadre A. On identifie les consignes et ce qu'il faut faire : cette fois, il y avait 24 gâteaux et 5 ont été mangés. On écrit la soustraction, on calcule et on écrit la phrase réponse.

Collectivement, on lit les problèmes du cadre C et on les explique. La PE précise alors aux élèves qu'on ne va pas donner de technique pour dire comment faire, mais qu'il faut qu'ils cherchent eux-mêmes.

#### Atelier 2 : Jeu : Que des solutions

Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu.

#### Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent l'exercice B

Puis, s'ils ont du temps, ils réalisent des exercices dans leur livret de reproductions sur quadrillages.

## (119) Comparaison de masses (2) : le kg

### Objectifs :

- ✓ Donner une première intuition du kilogramme

### Calcul mental

#### A l'oral

Groupes de 2, 5 et 10

Compter par 2, par 5 et par 10

#### Sur le fichier

Les moitiés de 10, 20, 30, 40 ou 50

### Mise en atelier : 1 heure

---

Aujourd'hui, nous allons continuer à apprendre à utiliser des masses et nous allons apprendre le kg

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE demande aux élèves s'ils savent combien ils pèsent. On fait alors ressortir le terme « kilogramme » et on explique qu'on pèse les choses et les personnes en « kilogrammes » (on expliquera « grammes » si les élèves le demandent).

La PE fait alors rappeler aux élèves le principe de la balance de Roberval : le côté le plus lourd baisse.

On imagine alors qu'on peut mettre des élèves sur la balance. La PE fait venir 2 élèves au tableau et leur demande leur poids. (S'ils ne savent pas, on peut inventer). Les élèves tiennent alors un post-it avec leur poids inscrit dessus et les autres camarades écrivent sur leur ardoise le prénom de celui qui serait en bas dans la balance (donc le plus lourd).

La PE demande ensuite aux élèves d'observer leur fichier p 150, cadre A. On regarde à quoi équivaut un kilogramme. La PE fera passer sa bouteille d'eau pour permettre aux élèves de soupeser 1 kg.

On réalise l'exercice A (et le début de l'exercice B)

---

#### Atelier 2 : Jeu : Que des solutions

Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu.

---

#### Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent l'exercice B

Puis, s'ils ont du temps, ils réalisent des exercices dans leur livret de reproductions sur quadrillages.

---

(120) Evaluation  
Séance du dispositif « plus de maitres que de classe »

Objectifs :

- ✓ Evaluation des acquis de fin de CP

Calcul mental

Sur l'ardoise

Soustractions mentales du type  $13 - 9$  ou du type  $12 - 3$

Les élèves choisissent la technique : reculer sur la frise numérique ou surcompter à partir du deuxième nombre sur la frise numérique

Sur le fichier

Groupes de 2, 5 ou 10

Après avoir fait des furets par 2, par 5 et par 10

Mise en atelier : 1 heure

---

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Atelier 1 : Evaluation              | Evaluation   |
| Atelier 2 : Jeu : Que des solutions | Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu.  |
| Atelier 3 : Evaluation              | Suite de l'évaluation<br>Puis, s'ils ont du temps, ils réalisent des exercices dans leur livret de reproductions sur quadrillages. |

---

**Objectifs :**

- ✓ Evaluation des acquis de fin de CP

**Calcul mental**

Sur l'ardoise

Dictée de nombres entre 60 et 99

*Avant la mise en atelier, on procédera à une découverte collective de l'activité de géométrie.*

**Mise en atelier : 45 minutes**

---

|  |   |
|--|---|
| <b>Atelier 1 : Evaluation</b>              | Evaluation  |
| <b>Atelier 2 : Jeu : Que des solutions</b> | Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu. |
| <b>Atelier 3 : Géométrie</b>               | Les élèves réalisent l'exercice de géométrie 8    |

---